Relire "L'art de la guerre" de Sun Tzu

Mekrazi Djilali

Sun Tzu

L'art de la guerre

Traduit de l'Anglais par MEKRAZI Djilali

Mise au point

Le lecteur se posera certainement la question suivante : pourquoi traduire un livre du domaine public qui existe en Français ?

La réponse est simple. J'ai traduit « L'art de la guerre » d'un livre édité en Anglais avant l'ère de l'Internet, du moins dans mon pays, en 1995. Je l'ai mis sur un site en 1999 ou 2000 avec d'autres documents. Le site existe toujours. C'était bien avant l'apparition de la version (électronique) française et peut-être même anglaise dans le domaine public sur le net. Comme cette traduction personnelle m'a pris du temps, j'ai décidé de la sauvegarder, sans prétention aucune, sur archive.org. Je ne sais pas si cette traduction est conforme à l'original. Je ne connais pas le Chinois. Je ne sais pas si elle ressemble peu ou prou à la version française disponible dans le domaine public. Je ne l'ai pas lue puisque je disposais de ma propre copie. M.D.

I

Evaluations

1_ La guerre est une affaire d'importance vitale pour l'état. Le domaine de la vie ou de la mort, le chemin de la survie ou de la ruine. Il est nécessaire qu'elle soit parfaitement étudiée.

Toutes les formes de gouvernement sont détruites par la guerre. Ceci est vrai dans la mesure où l'état ne peut se maintenir qu'avec une armée plus forte que celle de l'ennemi en temps de guerre et une armée organisée en temps de paix. L'armée n'est pas seulement un instrument tourné vers l'extérieur. Son rôle à l'intérieur des frontières est beaucoup plus important car tout état, quelle que soit sa nature repose sur l'armée. Les marxistes définissent l'armée comme l'instrument de l'hégémonie de la classe bourgeoise. En réalité, le problème est beaucoup plus complexe. L'armée a tendance à maintenir la cohésion des forces sociales contradictoires en même temps qu'elle subit leur influence. Elle est par conséquent la force qui permet la survie d'une nation malgré ses contradictions internes et les courants sociaux répulsifs qui se propagent dans des sens opposés et qui tendent à détruire sa cohésion.

2_ Par conséquent, appréciez la aux termes des cinq facteurs fondamentaux et comparez les sept éléments cités par la suite. Vous pourrez estimer l'essentiel.

3_ Le premier de ces facteurs est l'influence morale, le deuxième, le temps, le troisième, le terrain, le quatrième, le commandement et le cinquième la doctrine.

4_ Par influence morale, je veux dire celle qui met les gens en harmonie avec leur chef et qui fait qu'ils le soutiennent, même au risque de leur vie.

5_ La météo *ou* comment les opérations militaires doivent tenir compte des effets de l'interaction des forces naturelles, ceux du froid de l'hiver et de la chaleur de l'été et comment leur conduite doit être en accord avec les saisons.

6_ Le terrain : Par terrain, je fais allusion aux distances, à la nature du sol qui ralentit la marche ou la facilite, s'il est découvert ou s'il se rétrécit, et les chances de vie et de mort qu'il offre.

7_ Le commandement : Les vertus du chef dont la sagesse, la sincérité, le courage, la rigueur, et la bonté.

8_ La doctrine : L'organisation, le contrôle, les postes (rangs) appropriés des officiers, les voies du soutien logistique, les provisions.

9_ Il n'existe pas de général qui n'a pas entendu parler de ces cinq facteurs. Ceux qui les maîtrisent réussissent, les autres sont vaincus.

10_ Par conséquent, en faisant des plans, compare et apprécie les éléments qui suivent avec le plus grand soin.

11_ Si tu dis, quelle méthode favorise l'influence morale, quel commandant est le plus capable, quelle armée obtient l'avantage de la nature et du terrain, quels règlements et quelles instructions sont le plus appliqués, quelles troupes sont les plus fortes ;

12_ Celui qui a les hommes et les officiers les mieux entraînés.

13_ Ajoute celui qui récompense et qui punit de la manière la plus éclairée.

14_ Je serais capable de prévoir lequel sera victorieux et lequel sera vaincu.

15_ Si un général qui tient compte de ma stratégie est employé, il est certain de gagner. Gardez-le ! Si celui qui refuse d'écouter ma stratégie est utilisé, il est sûr de perdre. Renvoyez-le !

16_ Ayant tenu compte des avantages de mes plans, le général doit créer des situations qui contribuent à leur accomplissement. Par

"situations ", je veux dire qu'il doit agir convenablement en accord avec ce qui est avantageux et donc contrôler l'équilibre.

17_ Toute la guerre est basée sur la duperie (ruse).

18_ Par conséquent, capable, feint l'incapacité, et actif, l'inactivité.

19_ Proche, donne l'impression que tu es loin. Loin, fais croire que tu es proche.

20_ Offre à l'ennemi un appât pour le tromper ; fais semblant d'être désorganisé et frappe-le.

21_ Quand il se concentre, préparez-toi à la bataille ; quand il est fort évite-le.

22_ Irrite son général et désoriente-le.

23_ Fais semblant de lui être inférieur et encourage son arrogance.

24_ Garde le sous la contrainte et use-le.

25_ S'il est uni divise-le.

26_ Attaque quand il n'est pas prêt. Sors quand il ne t'attend pas.

27_ Ce sont les clés de la victoire du stratège. Il n'est pas possible de les discuter à l'avance.

28_ Maintenant, si l'estimation faite dans le temple avant les hostilités indique la victoire

c'est parce que les calculs montrent que ta force est supérieure à celle de ton ennemi ; s'ils indiquent la défaite, c'est parce que les calculs montrent ton infériorité. Avec beaucoup de calculs on peut gagner ; avec peu on ne peut pas. Combien peu de chances de gagner a celui qui n'en fait pas du tout ! Par ces moyens, j'examine la situation et le résultat m'apparaît clairement.

II

Faire la guerre

1_ Généralement, les opérations militaires exigent mille chars de combat tirés par quatre chevaux rapides chacun, mille chariots couverts de cuir et cent mille hommes vêtus d'armures.

2_ Le coût des provisions transportées sur mille *li* pour être consommées à l'intérieur du camp ou sur le champ de bataille, les dépenses occasionnées par les conseillers et les visiteurs, le prix des matières comme la glu ou la peinture, celui des chars et des armures, tout cela s'élève à mille pièces par jour. Quand on dispose de tant d'argent, il est possible de lever une armée de cent mille hommes.

3_ La victoire est le principal objectif de la guerre. Si elle est retardée, les armes s'émoussent et le moral tombe. Lorsque les troupes attaquent les villes, leur force est déjà épuisée.

4_ Quand l'armée s'engage dans des campagnes prolongées, les ressources de l'état ne suffisent plus.

5_ Quand les armes seront émoussées, l'ardeur diminuée, les forces épuisées et le trésor

dépensé, les dirigeants des états voisins profiteront de ta détresse pour agir. Et même si tu as de bons conseillers aucun ne sera capable de faire des plans pour l'avenir.

6_ Alors, bien que nous ayons entendu parler d'erreurs commises lors de l'exécution prompte de la guerre, nous n'avons pas encore vu une opération prolongée qui soit habile.

7_ Jamais aucun pays n'a pu tirer profit d'une guerre prolongée.

8_ Alors, ceux qui sont incapables de comprendre les dangers inhérents à l'emploi des troupes sont également incapables d'apprécier les méthodes avantageuses de leur utilisation.

9_ Ceux qui sont experts dans la conduite des guerres n'ont pas besoin de lever des troupes deux fois de suite ni d'être approvisionnés trois fois.

10_ Car, leurs équipements proviennent du pays et leurs provisions de l'ennemi. Ainsi l'armée est abondamment fournie en vivres.

11_ Quand un pays est appauvri par les opérations militaires, cela est dû au transport des provisions sur de grandes distances car il rend le peuple indigent.

12_ Là où se trouve l'armée, les prix sont élevés ; quand les prix augmentent la richesse du peuple s'épuise. Quand la richesse s'épuise, les paysans subissent les exactions.

13_ Avec les forces épuisées et les biens consommés, les familles des plaines centrales s'appauvrissent complètement, la plus grande partie de leurs richesses dilapidée.

14_ Quant aux dépenses du gouvernement, celles dues aux chars disloqués, aux chevaux crevés, aux armures et aux casques brisés, aux arcs et aux flèches, aux lances, aux boucliers et aux chariots, elles s'élèvent à 60% du total.

15_ Ainsi, le général sage fait en sorte que ses troupes se nourrissent sur l'ennemi, car un boisseau des provisions ennemies est équivalent à vingt des siens, cent unités de fourrage à deux mille unités des siennes.

16_ La raison qui fait que les soldats massacrent l'ennemi est qu'ils sont furieux.

17_ Ils pillent l'ennemi parce qu'ils veulent la richesse.

18_ Alors, quand au cours d'un combat de chars, plus de dix chars sont pris, récompense ceux qui ont pris le premier. Remplace les étendards et les bannières ennemies par les tiens, mêle les chars capturés aux autres et utilise-les.

19_ Traite bien les prisonniers et prend soin d'eux.

20_ Cela s'appelle " gagner une bataille et devenir plus fort ".

21_ Par conséquent, ce qui est important dans la guerre c'est la victoire, non les opérations prolongées. Et alors, le général qui comprend la guerre dirige le destin de son peuple et conjure son infortune.

III

Stratégie offensive

1_ Généralement, la meilleure politique de la guerre est de prendre un pays intact. Le ruiner est moins intéressant.

2_ Capturer l'armée ennemie est meilleur que de la détruire ; prendre un bataillon, une compagnie ou une escouade de cinq hommes, intacts est meilleur que de les détruire.

3_ Car obtenir cent victoires au cours de cent batailles n'est pas encore le comble de la perfection. Mais soumettre l'ennemi sans se battre est le summum de l'habilité.

4_ Par conséquent, ce qui a une grande importance dans la guerre est de s'en prendre à la stratégie de l'ennemi.

5_ Ensuite, le meilleur moyen est de défaire ses alliances.

6_ Puis, d'attaquer son armée.

7_ La pire des politiques est d'attaquer les villes. N'attaque les villes que lorsqu'il n'y a pas d'autre alternative.

8_ La préparation de chariots protégés, des armes et de l'équipement nécessaires demande

au moins trois mois ; pour élever des constructions défensives en terre cuite contre les murs, il faut compter trois autres mois.

9_ Si le général est incapable de contrôler son impatience et donne l'ordre à ses troupes d'escalader les murs comme des fourmis, un tiers sera tué sans prendre la ville. Telle est la calamité de telles attaques.

10_ Ainsi, ceux qui sont habiles à la guerre soumettent l'ennemi sans se battre. Ils prennent les villes sans assaut et font tomber son état sans opération prolongée.

11_ Ton but doit être de prendre intact tout ce qui se trouve sous le ciel. Alors tes troupes ne seront pas épuisées et tes gains seront complets. C'est l'art de la stratégie offensive.

12_ Par conséquent, l'art d'utiliser les troupes est le suivant : Si ta force est de dix pour un, encercle l'ennemi ;

13_ Cinq fois sa force attaque-le ;

14_ Ta force est double, divise-le.

15_ A forces égales tu peux t'engager.

16_ Si tu es numériquement plus faible, sois capable de te replier.

17_ Si tu lui es inférieur à tous les niveaux, sois capable de l'éviter ; car une petite force est la proie d'une autre plus puissante.

18_ Ainsi, le général est le protecteur du pays. Si cette protection englobe toute chose, alors le pays sera sûrement fort. Si elle est partielle, le pays sera certainement faible.

19_ Mais il y a trois manières par lesquelles un dirigeant peut faire l'infortune de l'armée :

20_ Quand, ignorant que l'armée ne devrait pas avancer, il ordonne l'offensive, ou ignorant qu'elle ne devrait pas se replier, il ordonne la retraite. Ceci est une manière d'entraver l'armée.

21_ Quand il ignore les affaires militaires, participer à leur gestion. Cela embarrasse les officiers.

22_ Quand il ignore les problèmes du commandement, participer à l'exercice des responsabilités. Cela entraîne des doutes dans les esprits des officiers.

23_ Si l'armée est confuse et défiante, les dirigeants voisins fomenteront des troubles. C'est ce qu'on entend par l'expression "une armée désorientée cède la victoire ".

24_ Cependant, il y a cinq circonstances où on peut prévoir la victoire :

25_ Celui qui sait quand il peut se battre et quand il ne peut pas sera victorieux.

26_ Celui qui sait utiliser les grandes et les petites forces sera victorieux.

27_ Celui dont les rangs sont unis vers le même but sera victorieux.

28_ Celui qui est prudent et se tient à l'affût d'un ennemi qui ne l'est point.

29_ Quand les généraux sont capables et ne sont pas influencés par le souverain.

30_ C'est dans ces cinq facteurs que le chemin de la victoire se reconnaît.

31_ Alors je dis : Connais ton ennemi, connais-toi ; et au bout de cent batailles tu ne seras point en péril.

32_ Quand tu ignores ton ennemi, mais que tu te connais, alors tes chances de gagner ou de perdre sont égales.

33_ Si tu ignores ton ennemi et que ne te connais pas toi-même, alors sois certain d'être en péril à chaque bataille.

IV

Dispositions

1_ Jadis, les guerriers habiles se rendaient invincibles et attendaient le moment de la vulnérabilité de l'ennemi.

2_ Etre invincible dépend de nous, la vulnérabilité de l'ennemi de lui-même.

3_ Il s'ensuit que ceux qui sont habiles dans la guerre peuvent se rendre invincibles mais ne peuvent rendre l'ennemi vulnérable d'une manière certaine.

4_ Alors on dit que l'on peut savoir comment gagner mais pas nécessairement y arriver.

5_ L'invincibilité réside dans la défense ; la possibilité de la victoire dans l'attaque.

6_ On se défend quand on dispose de forces limitées ; on attaque quand on est nombreux.

7_ Les experts en défense se dissimulent sous la neuvième couche de la terre ; ceux qui sont habiles à l'attaque se déplacent comme par-dessus la neuvième couche du ciel. Alors, ils sont tous les deux capables de se protéger et d'obtenir une victoire complète.

8_ Prévoir une victoire qu'un homme ordinaire aurait prévue n'est pas le comble de la perfection.

9_ Triompher et être reconnu "expert " n'est pas le summum de l'adresse car distinguer entre le soleil et la lune n'est pas test de vision ; entendre le bruit du tonnerre n'est pas signe d'une ouïe très fine.

10_ Jadis, ceux qui étaient appelés experts envahissaient un ennemi facilement.

11_ Et alors, les victoires obtenues par un maître de la guerre ne lui confèrent ni réputation de sagesse ni mérite de valeur.

12_ Car il obtient ses victoires sans dévier. Sans dévier signifie que tout ce qu'il fait assure la victoire ; il conquiert un ennemi déjà défait.

13_ Alors, le chef habile prend une position à partir de laquelle il ne peut être défait et ne rate aucune occasion pour soumettre son ennemi.

14_ Ainsi, une armée victorieuse obtient la victoire avant d'engager la bataille ; une armée dont le destin est de perdre se bat dans l'espoir de gagner.

15_ Ceux qui sont habiles dans la guerre cultivent le Tao, appliquent les lois et sont alors capables de formuler des politiques victorieuses.

16_ Ainsi, les éléments de l'art de la guerre sont : un, la mesure de distance ; deux, l'estimation des quantités ; trois, les calculs ; quatre, les comparaisons et cinq, les chances de la victoire.

17_ Les mesures d'espace découlent de l'étude du sol.

18_ Les quantités dérivent des mesures, les nombres des quantités, les comparaisons des nombres et la victoire des comparaisons.

19_ Alors une armée victorieuse est comme une grande masse lancée contre un grain ; une armée défaite est un grain lancé contre une grande masse.

20_ C'est en fonction des dispositions qu'un général victorieux est capable de faire combattre ses hommes à la manière d'une eau sous pression qui, soudain libérée, se rue vers l'abîme.

V

Energie

1_Généralement, le commandement de beaucoup d'hommes est le même que celui de quelques-uns. C'est une question d'organisation.

2_ Et le contrôle de beaucoup d'hommes est analogue à celui de quelques-uns. C'est une question de formation et de signaux.

3_ Que l'armée soit certaine de supporter les attaques ennemies sans être vaincue est dû aux opérations des forces normales et des forces extraordinaires. La force qui affronte l'ennemi est la force normale ; celle qui attaque ses flancs est la force extraordinaire. Aucun chef d'armée ne peut arracher un avantage à l'ennemi sans les forces extraordinaires.

4_ Les troupes lancées contre l'ennemi comme une meule contre des œufs sont l'exemple du solide agissant contre le vide.

5_ Généralement, dans la bataille on utilise la force normale pour engager le combat, la force extraordinaire pour gagner.

6_ Alors, les ressources de ceux qui utilisent les forces extraordinaires sont infinies comme les

cieux et la terre ; aussi inépuisables que les eaux des rivières.

7_ Car elles tarissent et se renouvellent ; périodiquement, comme le mouvement du soleil et de la lune. Elles meurent et renaissent ; cycliques, elles sont, telles les saisons qui passent.

8_ Les notes de musique sont au nombre de cinq mais leurs mélodies sont infinies et nul ne peut les entendre toutes.

9_ Les couleurs de base sont au nombre de cinq mais leurs combinaisons sont infinies et nul ne peut les voir toutes.

10_ Les saveurs sont seulement au nombre de cinq mais leurs mélanges sont si variés que l'on ne peut les goûter tous.

11_ Dans la bataille, il y a seulement les forces normales et extraordinaires mais leurs combinaisons sont infinies ; nul ne peut les comprendre toutes.

12_ Car ces deux forces se reproduisent mutuellement ; leur interaction est sans fin comme celle des anneaux engrenés. Qui peut déterminer où se termine l'un et où commence l'autre ?

13_ Quand les eaux torrentielles entraînent les cailloux c'est à cause de leur impulsion.

14_ Quand le coup de l'épervier brise le corps de sa proie, c'est que son attaque est réglée avec précision dans le temps.

15_ Alors, l'élan de celui qui est habile dans la guerre est irrésistible et son attaque est réglée avec précision.

16_ Son potentiel est analogue à celui d'un arc à la corde tendue au maximum ; son moment est celui où elle est relâchée.

17_ Dans le tumulte et le vacarme, la bataille semble chaotique mais il n'y a point de désordre ; les troupes semblent entraînées par une meule dans un mouvement circulaire mais ne peuvent être vaincues.

18_ La confusion apparente est le produit d'un ordre sans faille ; la couardise apparente, du courage ; la faiblesse apparente, de la force.

19_ L'ordre ou le désordre dépendent de l'organisation ; le courage ou la couardise des circonstances ; la force ou la faiblesse des dispositions.

20_ Ainsi, ceux qui sont habiles à faire réagir l'ennemi le font en créant une situation à laquelle il doit se conformer ; ils l'attirent avec

quelque chose qu'il est certain de prendre et par des appâts de profit ostensible ils l'attendent en force.

21_ Alors, un chef habile cherche la victoire en profitant de la situation, pas en l'exigeant de ses subordonnés.

22_ Il choisit ses hommes et ils exploitent la situation.

VI

Forces et faiblesses

1_ Généralement, celui qui occupe le premier le champ de bataille et attend son ennemi est à l'aise ; celui qui arrive en retard et se précipite au combat est épuisé.

2_ Alors, ceux qui sont habiles à la guerre attirent l'ennemi au champ de bataille et ne sont jamais attirés par lui.

3_ Celui qui est capable de faire venir l'ennemi sur le champ de bataille de son propre chef le fait en lui offrant un certain avantage. Celui qui est capable de l'en empêcher le fait en le blessant. *(embuscade, harcèlement)...*

4_ Quand l'ennemi est à l'aise, sois capable de le fatiguer ; quand il est bien nourri, de l'affamer ; quand il se repose, de le faire bouger.

5_ Montre toi dans les endroits vers lesquels il doit se hâter ; déplace-toi rapidement là où il ne t'attend pas.

6_ Tu peux marcher mille li sans t'épuiser si tu te déplaces là où il n'y pas d'ennemi.

7_ Pour être certain de prendre ce que tu attaques, attaque ce que l'ennemi ne protège pas.

Pour être certain de garder ce que tu défends, défend l'endroit que l'ennemi n'attaque pas.

8_ Par conséquent, contre ceux qui sont habiles à l'attaque, un ennemi ne sait pas où se défendre ; contre les experts en défense, l'ennemi ne sait pas où attaquer.

9_ Subtil et immatériel, l'expert ne laisse point de traces ; divinement mystérieux, il est inaudible ; mais il façonne le destin de son ennemi.

10_ Celui dont l'avance est irrésistible se rue sur les positions faibles de l'ennemi ; celui qui ne peut être poursuivi pendant son repli, se déplace si vite qu'il ne peut être dépassé.

11_ Quand je veux engager la bataille, mon ennemi, même protégé par de hautes murailles et de profonds fossés, ne peut faire autrement qu'engager le combat car j'attaque une position qu'il doit secourir.

12_ Quand je désire éviter la bataille, je peux me défendre simplement en traçant un trait sur le sol ; l'ennemi est incapable de m'attaquer car je l'empêche de m'atteindre en créant des diversions.

13_ Si je suis capable de déterminer les dispositions ennemies pendant que je dissimule les miennes alors je peux me concentrer et il doit

se diviser. Et si je me concentre pendant qu'il se divise, je peux utiliser toute ma force pour attaquer une partie de la sienne. Là, je serais numériquement supérieur. Alors si je peux utiliser un grand nombre pour attaquer un petit nombre au point fixé, ceux auxquels j'ai affaire se trouveront dans la plus grande détresse.

14_ L'ennemi ne doit pas savoir où j'ai l'intention de mener bataille. Car s'il l'ignore, il doit se préparer dans un grand nombre d'endroits. Et s'il se prépare partout, ceux que j'aurais devant moins en n'importe quel endroit ne seront pas nombreux.

15_ Car s'il se prépare à l'avant, l'arrière sera faible et s'il se prépare à l'arrière, son front sera fragile. S'il se prépare à gauche son côté droit sera vulnérable et si à droite, il aura peu de forces sur sa gauche. Et s'il se prépare de tous les côtés, il sera faible partout.

16_ Celui qui en a peu se prépare contre l'ennemi. Celui qui en a un grand nombre oblige l'ennemi à se préparer contre lui.

17_ Si on sait où et quand aura lieu la bataille, les troupes peuvent parcourir mille li et se rencontrer à l'endroit prévu. Mais si l'on ne connaît ni l'endroit ni le jour de la bataille, la gauche sera incapable de venir en aide à la droite, ou la droite à la gauche, le front aux

arrières ou les arrières au front. Combien cette éventualité est encore plus lointaine quand elles se trouvent séparées par des dizaines de li ou peut-être même par quelques-uns uns.

18- Malgré mon estimation des troupes adverses comme plus nombreuses, quelle sera le rôle de cette supériorité numérique dans l'obtention du résultat ?

19_ Mais je dis que la victoire peut être créée. Même si l'ennemi est nombreux, je peux l'empêcher de s'engager au combat.

20_ Alors, décèle les plans de l'ennemi et tu sauras quelle stratégie sera victorieuse et laquelle ne le sera point ;

21_ Fais-le bouger et surveille ses mouvements.

22_ Détermine ses dispositions et identifie le champ de bataille.

23_ Sonde-le et apprend où ses forces sont grandes et où elles sont petites.

24_ La meilleure disposition des troupes est une forme confuse. Ainsi, ni l'espion ne pourra pénétrer ton secret ni le sage planifier contre toi.

25_ C'est en fonction des formes que je fais les plans de la victoire mais la plupart ne comprennent pas. Bien que chacun peut voir les

aspects extérieurs, personne ne comprend la manière dont je crée la victoire.

26_ Par conséquent, quand j'ai obtenu la victoire je n'utilise plus la même tactique mais je réagis aux circonstances par une infinité de méthodes.

27_ Ainsi, une armée peut être comparée à de l'eau car si celle-ci évite les hauteurs et se rue vers les cuvettes, l'armée évite la force et s'attaque à la faiblesse.

28_ Et telle l'eau qui oriente ses flots pour épouser le sol, une armée façonne la victoire en s'adaptant à la situation ennemie.

29_ Et comme l'eau n'a pas de forme constante, la guerre n'a pas de conditions durables.

30_ Alors, celui qui est capable d'obtenir la victoire en modifiant sa tactique conformément à la situation de l'ennemi peut être qualifié de divin.

31_ Aucun des cinq éléments n'est jamais toujours prédominant ; parmi les quatre saisons aucune n'est éternelle ; certains jours sont longs alors que d'autres sont courts ; et la lune augmente et diminue.

VII

Manœuvre

1_ Normalement, quand l'armée est employée, le général est d'abord investi par le souverain. Il rassemble les troupes et mobilise les habitants. Il amalgame l'armée en une entité harmonieuse puis la fait camper.

2_ Rien n'est plus difficile que l'art de la manœuvre. Ce qui est difficile dans la manœuvre est de transformer le chemin détourné en chemin direct et l'infortune en avantage.

3_ Alors, suis un chemin détourné et distrait ton ennemi en lui offrant des appâts. En agissant ainsi, tu peux te mettre en route après son départ et arriver avant lui. Celui qui est capable de faire cela, comprend la stratégie du direct et de l'indirect.

4_ Mais l'avantage et le danger sont tous les deux inhérents à la manœuvre.

5_ Celui qui met toute l'armée en mouvement dans la poursuite d'un avantage ne l'obtiendra pas.

3_ S'il abandonne le camp pour disputer un avantage, les provisions seront perdues.

4_ Il s'ensuit que celui qui plie ses armures et part hâtivement, ne s'arrêtant ni de jour ni de nuit et faisant des marches forcées sur une centaine de li, aura les trois commandants capturés. Car les troupes vigoureuses arriveront en premier et les faibles se traîneront loin derrière, ce qui fait que si cette méthode est utilisée seulement le dixième de l'armée arrivera à destination.

8_ Au cours d'une marche forcée de 50 li, l'avant-garde tombera et avec cette méthode, seule la moitié de l'armée parviendra à destination. En une marche forcée de 30 li, seulement deux tiers y parviendront.

9_Il s'ensuit, qu'une armée qui manque d'équipement lourd, de fourrage, de nourriture et de provisions sera perdue.

10_ Ceux qui ne connaissent pas les conditions des montagnes et des forêts, des défilés hasardeux, des marais et des marécages ne peuvent diriger la marche d'une armée.

11_ Ceux qui n'utilisent pas les guides locaux sont incapables de bénéficier de l'avantage du terrain.

12_ Ainsi, la guerre est basée sur la ruse. Agis quand c'est avantageux ; crée des changements

dans la situation en dispersant et en concentrant tes forces.

13_ Quand tu pars en expédition, sois rapide comme le vent ; au cours d'une marche mesurée, sois auguste comme les bois; pendant les raids et le pillage sois comme le feu ; à l'arrêt, deviens ferme comme la montagne ; insaisissable comme les nuages et rapide comme l'éclair.

14_ Quand tu pille un pays, divise tes forces. Quand tu l'as conquis partage les profits.

15_ Analyse la situation et déplace-toi.

16_ Celui qui connaît l'art du direct et de l'indirect sera victorieux. Ainsi est l'art de la manœuvre.

17_ Le livre de la conduite militaire dit : " Quand la voix ne peut être entendue dans la bataille, les tambours et les gongs retentissent. Quand les troupes ne peuvent se discerner clairement dans la bataille, les bannières et les étendards sont hissés.

18_ Les gongs et les tambours sont utilisés pour attirer l'attention des troupes. Quand les troupes sont unies de cette manière, le brave ne peut avancer seul et le couard se replier. C'est l'art d'utiliser une armée.

19_ Dans le combat de nuit, utilise beaucoup de torches et de cloches, de jour, beaucoup de bannières et d'étendards dans le but d'influencer la vue et l'ouïe de nos troupes.

20_ Pourtant une armée peut avoir l'esprit accaparé et son chef privé de son courage.

21_ Tôt le matin, les esprits sont aiguisés, pendant la journée ils s'amollissent et le soir ils se tournent vers leurs foyers.

22_ Et donc, ceux qui sont habiles évitent l'ennemi quand son esprit est aiguisé et l'attaquent quand il est léthargique et ses soldats nostalgiques. Ceci est le contrôle du facteur moral.

23_ En bon ordre, ils attendent un ennemi désordonné ; dans la sérénité, un adversaire revendicateur. Ceci est le contrôle du facteur mental.

24_ Près du champ de bataille, ils attendent un ennemi qui vient de loin ; ils se sont reposés mais lui est épuisé; ils se sont bien nourris et il est affamé. Ceci est le contrôle du facteur physique.

25_ Ils n'attaquent pas un ennemi qui s'avance avec des bannières ordonnées ou dont les formations sont dans un ordre de bataille

impressionnant. Ceci est le contrôle du facteur de changement des circonstances.

26_ Alors, l'art d'employer les troupes est de ne pas affronter l'ennemi quand il occupe les hauteurs ou que ses arrières sont adossés aux collines.

27_ Quand il fait semblant de fuir, ne le poursuis pas.

28_ N'attaque pas ses troupes d'élite.

29_ Ne tombe pas dans ses pièges.

30_ Ne contrarie pas un ennemi qui s'en retourne chez lui.

31_ A l'ennemi encerclé tu dois laisser une voie de salut.

32_ N'accule pas un ennemi aux abois.

33_ C'est la méthode d'utilisation des troupes.

VIII

Les neufs variables

1_ Généralement, le commandant reçoit son mandat du souverain pour mobiliser le peuple et rassembler l'armée.

2_ Tu ne devrais pas camper dans un terrain bas.

3_ Dans les terrains communicants, unie toi aux alliés.

4_ Ne t'attarde pas dans les terrains désolés.

5_ Dans un terrain clos, les ressources sont exigées.

6_ Dans un terrain de mort, bats-toi.

7_ Il y a des routes à ne pas suivre ; certaines forces à ne pas attaquer ; certaines villes à ne pas prendre d'assaut et des terrains qui ne devraient pas être contestés.

8_ Il y a des circonstances où les ordres du souverain ne devraient pas être obéis.

9_ Un général qui connaît parfaitement les avantages des neuf variables sait comment employer ses troupes.

10_ Le général qui ne comprend pas les avantages des neufs variables ne sera pas capable d'utiliser le terrain à son profit même s'il le connaît.

11_ Dans la conduite des opérations militaires, celui qui ne connaît pas la tactique adaptée aux situations des neufs variables sera incapable d'utiliser efficacement ses troupes même s'il comprend les cinq avantages.

Les cinq variations sont les suivantes :

Un chemin, même le plus court, ne doit pas être suivi quand on sait qu'il est dangereux et qu'il présente une probabilité d'embuscade.

Une armée, même si elle peut être attaquée, ne doit pas l'être si elle se trouve dans une situation désespérée et qu'il y a une possibilité que l'ennemi se batte à mort.

Une ville, même isolée et susceptible d'être attaquée, ne doit pas l'être si elle possède des provisions, si elle est défendue par des troupes d'élite sous le commandement d'un général sage, si ses dirigeants sont loyaux et leurs plans indiscernables.

Le terrain, même s'il peut être contesté, ne doit pas l'être, si l'on sait qu'après l'avoir occupé, il sera difficile à défendre ou qu'il ne présente aucun avantage et qu'il y aura probablement une

contre-attaque susceptible d'occasionner des pertes.

Les ordres du souverain, même s'ils peuvent être suivis, ne doivent pas l'être, si le général sait qu'ils contiennent le danger d'une influence néfaste sur la conduite des opérations.

12_ Et pour cette raison, le général sage dans ses réflexions, doit considérer les facteurs favorables et les facteurs défavorables.

13_ En prenant en compte les facteurs favorables, il rend son plan possible ; en prenant en compte ce qui est défavorable, il peut résoudre les difficultés.

14_ Celui qui intimide ses voisins y arrive en leur infligeant des pertes.

15_ Il les use en les gardant constamment occupés, et les fait courir dans tous les sens en leur offrant des avantages ostensibles.

16_ La loi de la guerre est de ne pas présumer que l'ennemi ne viendra pas mais de se préparer à le rencontrer ; ne pas supposer qu'il n'attaquera pas mais se rendre invincible.

17_ Il y a cinq traits de caractère qui sont dangereux chez un général :

18_ S'il est téméraire et irréfléchi, il peut être tué.

19_ S'il est couard, il peut être capturé.

20_ S'il est coléreux, il peut être couvert de ridicule.

21_ S'il a un grand sens de l'honneur, il peut être calomnié.

22_ S'il est de nature compatissante, il peut être tourmenté.

23_ Ainsi, ces cinq traits de caractère sont des défauts sérieux chez un général et dans les opérations militaires de vraies calamités.

24_ La destruction de l'armée et la mort du général sont les résultats inévitables de ces imperfections.

IX

La marche

1_ Généralement, quand on prend position et qu'on affronte l'ennemi, après avoir traversé les montagnes, on reste à proximité des vallées. On s'installe sur les hauteurs faisant face au côté ensoleillé.

2_ Bats-toi dans le sens de la descente jamais en remontant la pente.

3_ Autant pour prendre position dans la montagne.

4_ Après avoir traversé une rivière, tu dois t'en éloigner d'une certaine distance.

5_ Quand un ennemi en marche traverse la rivière ne l'affronte pas sur le bord de l'eau. Il est avantageux d'attendre que la moitié de ses forces ait traversé avant de passer à l'attaque.

6_ Si tu veux livrer bataille, n'affronte pas l'ennemi au bord de l'eau. Prend position sur les hauteurs faisant face à la lumière du soleil. Ne prends pas position en aval.

7_ Ceci se rapporte à la prise de position près des rivières.

8_ Traverse les marais rapidement. Ne t'attarde pas. Si tu rencontres l'ennemi au milieu du marais, tu dois prendre position à proximité de la végétation et de l'eau en laissant les arbres à l'arrière.

9_ Ceci concerne la prise de position dans les marais.

10_ Dans un terrain uni, occupe une position qui facilite l'action. Avec des hauteurs à l'arrière et à droite, le champ de bataille est vers l'avant et tes arrières sont en sécurité.

11_ C'est ainsi que l'on prend position dans un terrain uni.

12_ Généralement, cela offre des avantages à camper dans les quatre situations citées. En les utilisant l'Empereur Jaune a conquis neuf souverains.

13_ Une armée préfère un terrain élevé à un terrain bas, estime la lumière du soleil et déteste l'ombre. Ainsi, pendant qu'elle reprend ses forces, elle occupe une position ferme. Une armée qui ne souffre pas de maladies multiples est dite certaine de gagner.

14_ Près d'un monticule, au pied d'une montagne ou d'une digue tu dois disposer ta droite et tes arrières et prendre position du côté ensoleillé.

15_ Toutes ces méthodes sont avantageuses pour l'armée et bénéficient de l'aide fournie par le terrain.

16_ Là où il y a des torrents impétueux, des puits, des filets, des pièges ou des crevasses *célestes*, tu dois t'en éloigner rapidement. Ne les approche pas.

Les eaux déchaînées des montagnes profondes sont les "torrents impétueux" ; un endroit cerné par des hauteurs et un terrain plat au milieu est appelé "Puits céleste" ; Quand dans les montagnes, le terrain prend l'aspect d'une cage couverte, c'est une "Prison céleste". Les endroits où les troupes peuvent être piégées et bloquées sont appelés "Filets célestes". Là où le sol est inondé c'est un "Piège céleste". Quand les gorges des monts sont étroites et la route inondée sur plusieurs dizaines de mètres ce sont des "crevasses célestes ".

17_ Je me mets à distance de ces terrains et j'y attire l'ennemi. Je leur fais face et l'oblige à leur tourner le dos.

18_ Quand les flancs de l'armée se trouvent à proximité de défilés dangereux, d'étangs où les herbes et les plantes aquatiques comme les roseaux et les joncs croissent ou de montagnes couvertes d'une végétation dense et inextricable, tu dois les inspecter soigneusement car c'est là

que se tendent les embuscades et que se cachent les espions.

19_ Quand l'ennemi est tout prêt et qu'il se terre dans les fossés, il occupe une position avantageuse. Quand il tente de provoquer la bataille de loin, il espère te leurrer en te faisant avancer car il occupe un terrain facile qui lui donne l'avantage.

20_ Quand les arbres semblent se déplacer, l'ennemi avance.

21_ Les obstacles dans les broussailles sont destinés à tromper.

22_ Les oiseaux qui volent haut indiquent que l'ennemi est embusqué. Les animaux sauvages qui, surpris, prennent la fuite, indiquent qu'il tente de t'avoir par surprise.

23_ Les colonnes de poussière annoncent l'approche des chariots. Quand la poussière s'étale largement juste au-dessus du sol, l'infanterie approche.

24_ Quand la poussière s'élève d'une multitude d'endroits l'ennemi ramène du bois pour faire le feu. Les nombreuses traînées de poussière qui semblent aller et venir indiquent que l'ennemi est en train de camper.

25_ Quand l'ennemi envoie des émissaires qui parlent humblement pendant qu'il continue à se préparer, il viendra.

26_ Si leur langage est trompeur pendant que l'ennemi avance prétentieusement, il se repliera.

27_ S'il envoie un émissaire pour s'excuser, il cherche un répit.

28_ Quand l'ennemi demande une trêve sans préavis, il est en train de comploter.

29_ Quand les chars légers sortent les premiers et prennent position sur les ailes de l'ennemi, prend la formation de combat.

30_ Quand ses troupes se déplacent rapidement et qu'il fait parader ses chars, il attend des renforts.

31_ Quand la moitié de ses troupes avance pendant que l'autre recule, il essaie de t'attirer dans un piège.

32_ Si ses troupes s'appuient sur leurs armes, elles sont affamées.

33_ Si les puiseurs d'eau boivent avant d'être au camp, les troupes sont assoiffées.

34_ Quand l'ennemi voit un avantage et qu'il n'avance pas pour le saisir, il est fatigué.

35_ Si les oiseaux se rassemblent au-dessus de son camp c'est qu'il est vide.

36_ Si, la nuit, le camp ennemi est plein de clameurs c'est qu'il est apeuré.

37_ Quand les troupes sont désordonnées le général est sans prestige.

38_ Quand ses bannières et ses drapeaux bougent constamment, il est désorienté.

39_ Si les officiers s'emportent, ils sont fatigués.

40_ Quand l'ennemi nourrit de grain ses chevaux et de viande ses hommes et que ses troupes ne raccrochent pas leurs récipients et ne rejoignent pas leurs abris, elles sont désespérées.

41_ Quand les troupes se rassemblent continuellement en petits groupes qui discutent à voix basse, le général a perdu la confiance de l'armée.

42_ Des récompenses ou des punitions fréquentes indiquent que le général est à bout de ressources ou en grande détresse.

43_ Si les officiers traitent les hommes durement et plus tard ont peur d'eux, la limite de l'indiscipline est atteinte.

44_ Quand les troupes ennemies ont le moral haut et bien que te faisant face, n'engagent ni le

combat, ni ne se retirent pendant une longue période, tu dois te rendre compte de la situation.

45_ Dans la guerre, le nombre seul ne confère aucun avantage. Ne t'engage pas en comptant sur des troupes branlantes.

46_ Il suffit d'estimer correctement la situation de l'ennemi et de concentrer tes forces pour le capturer. Ce n'est pas plus difficile que cela. Celui qui ne sait voir au loin sera sûrement capturé.

47_ Si les troupes sont punies avant que leur loyauté ne soit obtenue, elles seront désobéissantes et difficiles à utiliser. Si elles sont loyales mais que les punitions ne sont pas infligées, tu ne peux les utiliser.

48_ Alors, commande les avec courtoisie et imprègne les d'ardeur guerrière et ta victoire sera certaine.

49_ Si des ordres uniformes et efficaces sont données dans l'instruction des troupes, elles obéiront. S'ils sont autres, elles désobéiront.

50_ Si les ordres sont dignes de confiance et observés, la relation entre le commandant et ses troupes est satisfaisante.

X

Le terrain

1_ Le terrain peut être classé en fonction de sa nature comme accessible, d'accès difficile (piège), non décisif, escarpé, spacieux (étendu).

2_ Le terrain où nous pouvons nous déplacer ou qui se laisse traverser aisément et qui offre les mêmes avantages à l'ennemi est dit accessible.

Dans un tel terrain, celui qui, le premier prend position, du côté ensoleillé, sur les hauteurs qui favorisent son soutien peut se battre avantageusement.

3_ Le terrain qui permet de sortir facilement mais auquel il est difficile de retourner est dit "piégeant ". La nature de ce terrain est telle que si l'ennemi n'est pas préparé et que tu fais une sortie tu peux le défaire. Si l'ennemi est prêt et que tu engages le combat il est difficile de revenir. Ce n'est pas profitable.

4_ Le terrain également désavantageux pour les deux partis n'est pas décisif. La nature du sol est telle que bien que l'ennemi morde à l'appât, je n'avance pas mais je l'attire en me dérobant.

Quand j'ai attiré la moitié de ses forces je peux l'attaquer avantageusement.

5_ Si je suis le premier à occuper un terrain resserré, je peux bloquer les passages et attendre l'ennemi. Si l'ennemi me précède dans un tel terrain et bloque les passages je ne dois pas le suivre. S'il ne les bloque pas complètement je pourrais le faire.

6_ Sur un terrain escarpé je dois prendre position sur le côté ensoleillé et attendre l'ennemi. Si l'ennemi occupe un tel terrain je le trompe en me retirant. Je ne dois pas le suivre.

7_ Quand, à une certaine distance d'un ennemi de force égale, il est difficile de provoquer la bataille et peu avantageux de l'attaquer dans la position qu'il a choisi.

8_ Ceux-ci sont les principes liés à six types de terrain différents. La plus grande responsabilité du général est de s'en assurer avec le plus grand soin.

9_ Mais quand les troupes fuient, sont indisciplinées, angoissées et succombent dans le désordre ou sont mises en déroute c'est la faute du général. Aucun de ces désastres ne peut être attribué aux causes naturelles.

10_ Les autres conditions étant égales, si une force en attaque une autre dix fois sa taille, le résultat est la fuite.

11_ Quand les troupes sont fortes et les officiers faibles l'armée est indisciplinée.

12_ Quand les officiers sont vaillants et les troupes inefficaces l'armée est en détresse.

13_ Quand les officiers supérieurs sont en colère et insubordonnés et que, en affrontant l'ennemi, ils se précipitent dans la bataille sans apprécier la faisabilité du combat et sans attendre les ordres du commandement, l'armée est en train de s'effondrer.

14_ Quand le général est moralement faible et que sa discipline n'est pas stricte, quand ses instructions et ses orientations ne sont pas avisées, quand il n'y a pas de règles établies pour diriger les hommes et les officiers ou quand les formations sont lâches, l'armée est en désordre.

15_ Quand un chef incapable d'estimer son ennemi, utilise une petite force pour combattre une force plus grande, ou des troupes faibles contre des troupes fortes, ou quand il échoue dans le choix des troupes de choc de la ligne de front, le résultat est la déroute.

16_ Quand l'une de ces six conditions domine, l'armée est sur la voie de la défaite. C'est la responsabilité du général de les examiner attentivement.

17_ La configuration du sol est de la plus grande utilité dans la bataille. Ainsi, l'estimation de la situation de l'ennemi, le calcul des distances (*indice d'espace*)**, et le degré de difficulté du terrain afin de contrôler la victoire sont les vertus du général. Celui qui se bat en ayant une connaissance approfondie de ces facteurs est sûr de gagner. Celui qui n'en tient pas compte sera sûrement vaincu.**

18_ Si la situation est celle de la victoire mais que le souverain ordonne de ne pas s'engager le général peut décider de se battre.

(Sun Tzu n'a pas l'air de prendre les facteurs politiques en considération et d'oublier que les contraintes et les pressions peuvent arrêter un combat gagné d'avance ; il considère que ceux qui n'ont pas de connaissances militaires spéciales ne doivent pas interférer avec le déroulement des opérations militaires).

Si la situation est telle qu'il ne peut gagner mais que le souverain ordonne de s'engager, il n'a pas besoin de le faire.

19_ Et alors, le général qui, en avançant, ne recherche pas la gloire personnelle et qui en battant en retraite, ne le fait pas pour éviter d'être puni mais dont le seul but est de protéger les hommes et les intérêts de son souverain est le précieux joyau de l'état.

20_ Parce qu'un tel général considère ses hommes comme ses enfants, ils le suivront dans les vallées les plus profondes. Il les traite comme ses propres enfants et ils mourront pour lui.

21_ Si un général se montre indulgent avec ses troupes mais qu'il s'avère incapable de les utiliser, s'il les aime et ne peut faire exécuter ses ordres ; si les troupes sont désordonnées et s'il est incapable de les contrôler, elles peuvent être comparées à des enfants gâtés et sont inutiles.

22_ Si je sais que mes troupes sont capables de battre l'ennemi mais que j'ignore qu'il est invulnérable mes chances de gagner sont de moitié.

23_ Si je sais que l'ennemi est vulnérable mais que je ne sais pas que mes troupes sont incapables de le battre, mes chances de gagner sont toujours de moitié.

24_ Si je sais que l'ennemi peut être attaqué et que mes troupes en sont capables mais que je ne réalise pas qu'à cause de la configuration du terrain, je ne devrais pas le faire alors mes chances de gagner sont de moitié.

25_ Ainsi lorsque ceux qui savent se mettent en mouvement, ils ne font pas d'erreurs. Quand ils agissent, leurs ressources sont illimitées. *(Illimitées dans le sens où ils peuvent faire face à toute*

situation imprévue et adapter leur tactique en connaissance de cause.)

26_ Et alors je dis : connais ton ennemi ; connais toi. Ta victoire ne sera jamais remise en cause. Connais le terrain et connais le temps : ta victoire sera totale.

XI

Les neuf variétés de terrain

1_ En ce qui concerne l'emploi des troupes, le terrain peut être classé en dispersant, frontalier, décisif, communicant, focal, sérieux, difficile, encerclé, fatal.

2_ Quand un seigneur féodal se bat sur ses terres, il est en terrain dispersant.

(Ici, les hommes et les officiers languissent à retourner chez eux).

3_ Quand il fait une légère incursion en territoire ennemi, il se trouve en terrain frontalier.

4_ Le terrain également avantageux à occuper par l'ennemi ou par moi est un terrain décisif (clé).

5_ Le terrain qui est également accessible est communicant.

6_ Quand un état est enclavé entre trois autres états, il est focal. Celui qui en obtient le contrôle le premier aura le soutien de tout l'empire.

7_ Quand une armée pénètre profondément à l'intérieur du territoire ennemi en laissant

derrière elle des villes et des villages ennemis, elle se trouve dans un terrain sérieux.

Le retour sera difficile.

8_ Quand l'armée traverse des montagnes, des forêts, des terrains escarpés ou des marais à travers des défilés, des marécages ou des étangs, elle se trouve en terrain difficile.

9_ Un terrain à l'accès étroit, aux chemins tortueux où une petite force peut attaquer une autre plus grande est dit encerclé.

Ici, il est facile de préparer des embuscades et on peut être complètement défait.

10_ Le terrain dans lequel l'armée ne survit qu'en se battant avec l'énergie du désespoir est dit fatal.

11_ Ainsi, ne te bats pas sur un terrain dispersant, ne t'arrête pas aux frontières.

12_ N'attaque pas un ennemi qui occupe un terrain décisif (clé). Dans un terrain communicant, ne laisse pas tes troupes se disperser.

13_ Dans un terrain focal allie-toi aux états voisins ; dans un terrain profond sérieux, pille. (Ne pille pas)

Je pense que l'auteur veut dire qu'il ne faut pas laisser derrière soi des villes et des villages ennemis qui

peuvent attaquer par derrière ou couper la retraite des troupes en cas de coup dur. Les moyens utilisés dans ces cas-là sont soit de prendre des otages parmi les tribus ou les familles influentes soit de laisser des garnisons dans les villes et les villages ce qui pourrait disperser les forces et affaiblir l'armée, soit conclure des alliances avec eux ou les forcer à l'exode vers l'avant pour assurer ses arrières. Le pillage en territoire ennemi est inévitable car c'est de lui que les troupes tirent leur subsistance.

14_ Dans un terrain difficile hâte-toi. Dans un terrain encerclé invente des stratagèmes, dans un terrain fatal, bats-toi.

15_ En terrain dispersant, je devrais unir la conviction de l'armée.

16_ Dans un terrain frontalier, je devrais garder mes troupes étroitement serrées.

17_ Dans un terrain clé, je presserai mes arrières.

18_ Dans un terrain communicant, je prêterai une attention particulière à ma défense.

19_ En terrain focal, je fortifierai mes alliances.

20_ En terrain sérieux j'assurerai un flot continu de provisions.

21_ En terrain difficile, je me hâterai le long du chemin.

22_ En terrain encerclé je bloquerai les points d'entrée et de sortie.

Une force qui encercle l'ennemi doit laisser une brèche pour montrer aux troupes encerclées qu'il y a une voie de sortie, ainsi elles ne seront pas résolues à se battre jusqu'à la mort, puis profiter de cet avantage et attaquer. Mais si je suis encerclé et que l'ennemi m'offre une voie de sortie je dois la fermer pour que mes hommes soient résolus à se battre jusqu'à la mort.

Ici, c'est l'impact psychologique de la situation sur le soldat qui est prise en compte ou comment créer une situation qui permet aux forces psychologiques (courage, discipline, audace, résistance et abnégation) de se libérer.

23_ En terrain fatal, je dois rendre évident le fait qu'il n'y a aucune chance de survie car le soldat par nature résiste quand il est encerclé ; il se bat à mort quand il n'y a pas d'autre alternative et désespéré il obéit aveuglément.

Ceux qui se sont trouvés face à une mort certaine savent que la certitude de la mort génère un calme psychologique absolu. Une lucidité extraordinaire libérée des peurs et des angoisses.

24_ Les variations tactiques appropriées aux neufs types de terrain, les avantages d'une formation serrée ou dispersée et les

caractéristiques de la nature humaine sont des sujets que le général doit examiner attentivement.

25_ Jadis, ceux qui étaient connus comme habiles à la guerre, rendirent impossible à l'ennemi d'unifier son front et ses arrières, à ses unités grandes ou petites de coopérer, à ses bonnes troupes de secourir les mauvaises et à ses supérieurs et ses subordonnés de se fournir un appui mutuel.

26_ Quand les forces ennemis étaient dispersées, ils les empêchaient de se rassembler, et quand elles étaient concentrées, ils y jetaient le trouble et la confusion.

27_ Ils se concentraient et se battaient à mort quand c'était avantageux; quand cela ne l'était plus, ils s'arrêtaient.

28_ Si l'on me demande : comment me comporterai-je avec un ennemi organisé sur le point de m'attaquer ? je répondrai : prends quelque chose à laquelle il tient et il se conformera à tes désirs.

29_ La vitesse est l'essence de la guerre. Saisis l'avantage de la non préparation de l'ennemi. Emprunte des chemins inattendus et frappe là où il n'a pas pris les précautions nécessaires.

30_ Les principes généraux applicables à une force d'invasion sont que lorsque tu pénètres profondément en territoire hostile ton armée est unie et le défenseur ne peut te vaincre.

31_ Pille les contrées fertiles pour fournir à l'armée d'amples provisions.

32_ Fais attention en nourrissant tes troupes. Ne les fatigue pas sans nécessité. Unis leurs esprits. Conserve leurs forces. Fais des plans impénétrables sur les mouvements de l'armée.

33_ Mets les troupes dans une position d'où nul ne peut s'échapper et même face à la mort elles ne fuiront pas. Car si elles sont prêtes à mourir que n'atteindraient-elles pas ? Alors les hommes et les officiers ensemble fourniront le maximum d'efforts. Dans une situation désespérée, ils n'ont plus peur de rien. Quand il n'y a aucun moyen de s'en sortir, ils tiennent tête. A l'intérieur d'un territoire hostile ils sont condamnés ensemble et quand il le faut, ils engagent le corps à corps avec l'ennemi.

34_ Ainsi de telles troupes n'ont pas besoin d'être sensibilisées pour être vigilantes. Sans le demander, le général obtient leur soutien. Sans rechercher leur affection, ils la lui offrent et sans exiger leur confiance il la gagne.

35_ Mes officiers n'ont pas un surplus de richesse non pas parce qu'ils dédaignent les biens matériels ; ils n'espèrent pas avoir une longue vie mais pas parce qu'ils détestent la longévité.

Quand les hommes et les officiers recherchent les biens matériels, ils tiendront à la vie à tout prix.

36_ Le jour où l'armée reçoit l'ordre de se mettre en mouvement, les larmes de ceux qui sont assis mouillent leurs revers et celles de ceux qui sont couchés, leurs joues.

37_ Mais mets les dans une situation sans issue et ils feront preuve d'un courage invincible.

38_ Ainsi les troupes des experts au combat sont utilisées comme le serpent de la montagne qui réagit instantanément. Frappé à la tête, sa queue attaque. Frappé à la queue sa tête attaque, touché au milieu, sa queue et sa tête attaquent.

39_ Si l'on me demandait, est ce que les troupes peuvent se rendre capables d'une coordination instantanée ? Je dirai : elles peuvent. Car bien que les hommes de gauche et de droite se détestent mutuellement, s'ils se trouvent dans un bateau ballotté par le vent, ils coopèrent comme la main gauche avec la main droite.

40_ Il n'est donc pas suffisant de compter sur des chevaux entravés ou des chars aux roues enlisées.

41_ Obtenir un haut degré de courage est l'objet de la gestion militaire ; c'est par l'utilisation adéquate du terrain que les forces de choc et les forces flexibles sont employées avantageusement.

42_ C'est le devoir du général d'être serein et impénétrable, impartial et maître de soi.

43_ Il devrait être capable de garder ses hommes et ses officiers dans l'ignorance de ses plans.

44_ Il interdit les pratiques superstitieuses et débarrasse son armée des doutes. Ainsi, jusqu'au moment de la mort, il n'y aura point de troubles.

45_ Il change ses méthodes et altère ses plans et les gens ne savent pas ce qu'il fait.

46_ Il change de campement et emprunte des chemins détournés pour que personne ne puisse prévoir son but.

47_ Rassembler une armée et la mettre dans une position désespérée est le devoir du général.

48_ Il conduit l'armée en territoire hostile et libère la corde de son arc.

49_ Il incendie ses vaisseaux et brise ses marmites. Il conduit son armée comme un troupeau de moutons et nul ne sait où il va.

50_ Il leur fixe la date de la rencontre et après la jonction des troupes, il leur coupe toute voie de retraite comme on retire l'échelle qui a servi à grimper.

51_ Celui qui ignore les plans des états voisins ne peut obtenir les alliances en temps voulu. S'il ignore les conditions des montagnes, des forêts, des défilés dangereux, des marais et des marécages, il ne peut conduire la marche d'une armée ; s'il échoue dans l'utilisation des guides du pays, il ne pourra bénéficier de l'avantage du terrain. Un général qui ignore un seul de ces éléments est inapte au commandement de l'armée d'un roi belliqueux.

52_ Maintenant, quand un roi belliqueux attaque un état puissant, il rend la concentration ennemie impossible. Il intimide l'ennemi et empêche ses alliés de le rejoindre.

53_ Il s'ensuit qu'il ne lutte pas contre des coalitions puissantes car il ne favorise pas la puissance des autres états. Il atteint ses objectifs par l'intimidation. Et alors, il peut prendre les villes et détruire les états ennemis.

54_ Accorde des récompenses sans respecter les pratiques habituelles, donne des ordres sans tenir compte des précédents, et toute l'armée te suivra comme un seul homme.

55_ Confie aux troupes leurs tâches sans dévoiler tes projets. Utilise-les pour obtenir l'avantage sans leur révéler les dangers que cela implique. Mets-les dans une situation périlleuse et ils survivront, dans un terrain de mort et ils vivront. Car, quand l'armée est mise dans une telle situation, elle arrache la victoire à la défaite.

56_ Maintenant, le point décisif des opérations militaires réside dans la faculté de s'adapter aux plans ennemis.

57_ Concentre tes forces contre l'ennemi et à une distance de mille li, tu pourras abattre son général. Ceci qualifie l'habileté à atteindre l'ennemi d'une manière ingénieuse et adroite.

58_ Le jour de l'attaque, ferme les passages, renvoie les émissaires ennemis et exhorte les conseillers du temple à exécuter les plans.

59_ Si l'ennemi t'offre une occasion, saisis-la rapidement, prend-le de vitesse, capture ce à quoi il tient, et déplace-toi conformément à la date secrètement fixée.

60_ L’art de la guerre est de connaître la situation ennemie pour décider de la bataille.

61_ Alors, au début, sois timide comme une jeune fille. Quand l'ennemi ouvre une brèche, sois rapide comme le lièvre et il sera incapable de résister.

XII

L'attaque par le feu

1_ Il y a cinq méthodes pour attaquer par le feu. La première est de brûler les personnes, la deuxième les dépôts, la troisième le matériel, la quatrième les arsenaux et la cinquième d'utiliser des armes de jet incendiaires.

2_ Pour utiliser le feu, un intermédiaire est nécessaire. (Compte sur les traîtres parmi l'ennemi).

3_ L'équipement pour mettre le feu doit toujours être à portée de la main.

4_ Il y a moments et des jours propices pour mettre le feu.

5_ Le moment, quand il fait très chaud, les jours, quand la lune passe par la constellation du Sagittaire car les vents sont très forts.

6_ Dans l'attaque per le feu, on doit réagir aux changements de situation.

7_ Dès que le feu se déclare dans le camp ennemi, coordonne immédiatement tes actions. Mais si les troupes ennemies demeurent calmes, n'attaque pas et choisis ton moment.

8_ Quand la flamme atteint son apogée, suis si tu peux sinon attend.

9_ Si tu peux allumer des foyers d'incendie à l'extérieur du camp ennemi, il n'est pas nécessaire d'attendre qu'ils se déclarent à l'intérieur. Met le feu au moment propice.

10_ Quand le feu se déplace avec le vent, n'attaque pas sous le vent.

11_ Si le vent souffle pendant le jour, il tombera pendant la nuit.

12_ Maintenant, l'armée doit connaître les cinq situations de l'attaque par le feu et être vigilante.

13_ Ceux qui utilisent le feu pour soutenir leurs attaques sont intelligents ; ceux qui utilisent les inondations sont puissants.

14_ L'eau peut isoler l'ennemi mais ne détruit ni ses vivres ni son équipement.

15_ Maintenant, si tu gagnes la bataille pour atteindre tes objectifs mais que tu échoues dans l'exploitation des résultats cela est de mauvais augure et peut-être qualifié de délai inutile.

16_ Et alors, on dit que les dirigeants éclairés délibèrent sur les plans que les bons généraux exécutent.

17_ Si ce n'est pas dans l'intérêt de l'état, n'agis pas. Si tu ne peux réussir ne t'engage pas. Si tu n'es pas en danger, ne te bat pas.

18_ Un souverain ne peut lever une armée parce qu'il est en colère ou un général se battre parce qu'il éprouve du ressentiment. Car si un homme en colère peut redevenir à nouveau heureux et un homme qui a du chagrin éprouver du plaisir, un état détruit ne peut être restauré et les morts ne reviennent pas à la vie.

19_ Ainsi le dirigeant sage est prudent, le bon général averti contre les actions irréfléchies. Alors l'état est en sécurité et l'armée préservée.

XIII

Emploi des agents secrets.

1_ Quand une armée de 100.000 hommes est levée et menée en campagne au loin, les dépenses supportées par le peuple et le trésor s'élèveront à 1000 pièces par jour. Il y aura des frictions continues à l'intérieur comme à l'extérieur, les gens seront saignés à blanc par les exigences du transport et les affaires de 700.000 ménages iront de mal en pis.

2_ Celui qui affronte son ennemi pendant des années dans le but de lui disputer la victoire au cours d'une bataille décisive et qui, parce qu'il aspire aux rangs, aux honneurs et à quelques pièces d'or, demeure ignorant de la situation ennemie, est complètement démuni d'humanité. Il n'est ni le soutien du souverain ni le maître de la victoire.

3_ Maintenant, ce qui fait que le prince éclairé et le général avisé envahissent partout leurs ennemis et obtiennent des résultats qui surpassent ceux de l'homme ordinaire, c'est la connaissance préalable.

4_ Ce qu'on appelle connaissance préalable ne provient ni des esprits, ni des dieux, ni par comparaison des événements passés, ni par

calcul. Elles sont recueillies chez les personnes qui connaissent la situation de l'ennemi.

5_ Il y a cinq sortes d'agents secrets à être employés : indigènes, internes, doubles, déployés et infiltrés.

6_ Quand les cinq types d'agents travaillent simultanément et que nul ne connaît leur façons d'opérer, ils sont appelés "l'écheveau divin" et sont le trésor du souverain.

7_ Les agents internes sont les officiels ennemis que nous employons.

Parmi la classe officielle, il y a les hommes de valeur qui ont été privés de poste et ceux qui ont commis une erreur et qui ont été punis, il y a le flagorneur, le subordonné cupide. Il y a ceux qui occupent longtemps et injustement les postes subalternes, ceux qui n'ont pas obtenu de postes de responsabilité et ceux dont le seul désir est de profiter des périodes de trouble pour étendre le champ de leurs affaires. Il y a ceux qui ont deux visages, changeants et pleins de déceptions et qui demeurent à l'écart. Tu peux t'enquérir secrètement de leur situation, les récompenser largement avec de l'or et de la soie et te les attacher solidement.

8_ Les agents doubles sont les espions ennemis que nous employons.

9_ Les agents déployés font partie de nos propres espions qui ont reçu de fausses informations que nous leur avons délibérément fournies.

10_ Les agents infiltrés sont ceux qui reviennent du pays ennemi avec des informations. Parmi eux, des agents sélectionnés se rapprochent des notables du pays ennemi pour découvrir les secrets.

11_ De tous ceux qui sont proches du chef, nul n'est plus intime que l'agent secret. De toutes les récompenses, aucune n'est plus large que celle qui lui est donnée ; de toutes les activités, aucune n'est plus confidentielle que celle qui a trait aux opérations secrètes.

12_ Celui qui n'est ni sage ni avisé, ni juste ni humain ne peut employer des agents secrets. Celui qui n'est ni subtil ni délicat ne peut en obtenir la vérité.

13_ C'est vraiment délicat. Il n'y a pas de secteur où l'espionnage n'est pas utilisé.

14_ Si les plans relatifs à une opération secrète sont divulgués prématurément, l'agent et tous ceux qu'il a mis au courant doivent être mis à mort.

15_ Généralement, quand il s'agit des armées que tu veux attaquer, des villes que tu veux

investir, et des gens que tu veux assassiner (les états-majors, les gardes du corps, les plantons), tu dois connaître les noms des gens concernés. Tu dois donner des instructions à tes agents pour enquêter minutieusement dans ce genre d'affaires.

16_ Il est essentiel de découvrir les agents ennemis dans ton pays et de les corrompre pour te servir. Donne leur tes instructions et prend soin d'eux. Ainsi se recrutent et s'emploient les agents doubles.

17_ C'est à travers les agents doubles que les agents indigènes sont recrutés.

18_ Et c'est par ce moyen, que l'agent déployé, muni de faux renseignements, est pris par l'ennemi.

19_ Et c'est par ce moyen, que les agents internes peuvent être utilisés au moment propice *(Taupes ?).*

20_ Le souverain doit avoir pleinement connaissance des activités de ces cinq types d'agents. Cette connaissance vient des agents doubles.

21_ Jadis, les Yin se sont élevés grâce à Ichih qui servait les Hsia. Les Chou prirent le pouvoir grâce à Lu Yu, un serviteur des Yin.

22_ Et alors, seul le souverain avisé et le général de valeur, capables d'utiliser les agents les plus intelligents, sont certains d'atteindre de grandes choses. Les opérations secrètes sont essentielles dans la guerre. L'armée compte sur elles pour faire le plus petit mouvement.

Une armée sans agents secrets est comme un homme aveugle ou sourd.